

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-129149

(43)Date of publication of application : 15.05.2001

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 11-307856

(71)Applicant : EVER PROSPECT INTERNATL
LTD

(22)Date of filing : 29.10.1999

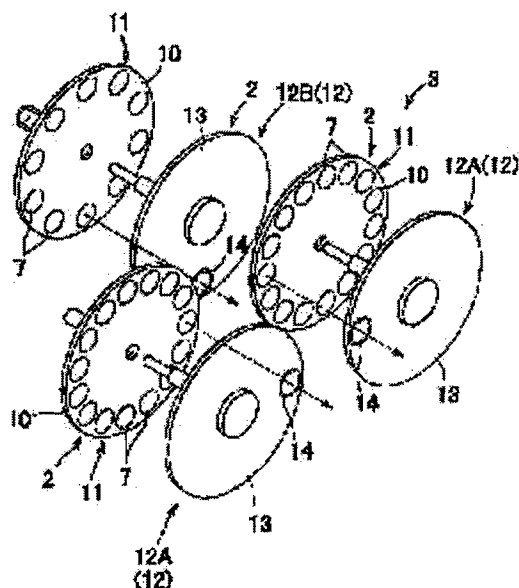
(72)Inventor : CHIHARA MITSUO

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine capable of doubling the interest of a game while adopting a display device using rotating plates.

SOLUTION: This machine comprises plural display means 11 respectively having a disk-like rotating plates for drawing 10, where identification marks of characters, numerical figures, picture patterns are arranged at regular intervals in a peripheral direction near the outer periphery of a front surface, and plural indication means 12 respectively having an indication part 14 for indicating one or plural identification marks among the identification marks arranged on the plates 10. At least one means 12 consists of a variable indication means 12A capable of changing the identification mark to be indicated without rotation of the plate 10.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 29.10.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 29.01.2002

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開 2 0 0 1 - 1 2 9 1 4 9

(P 2 0 0 1 - 1 2 9 1 4 9 A)

(43) 公開日 平成13年5月15日 (2001. 5. 15)

(51) Int. Cl.⁷

識別記号

F I

テ-マコード* (参考)

A 6 3 F

5/04

5 0 2

A 6 3 F

5/04

5 0 2

A

審査請求

有

請求項の数 5

O L

(全 8 頁)

(21) 出願番号

特願平11-307856

(22) 出願日

平成11年10月29日 (1999. 10. 29)

(71) 出願人 598120104

エヴァー プロスペクト インターナショナル リミテッド

ホンコン, クールーン, チムチャツイ, カントンロード33, ホンコンシティ, チャイナ, タワー3, 9/F, ユニット 909A

(72) 発明者 千原 光雄

東京都千代田区九段北一丁目9番14-302号

(74) 代理人 100074561

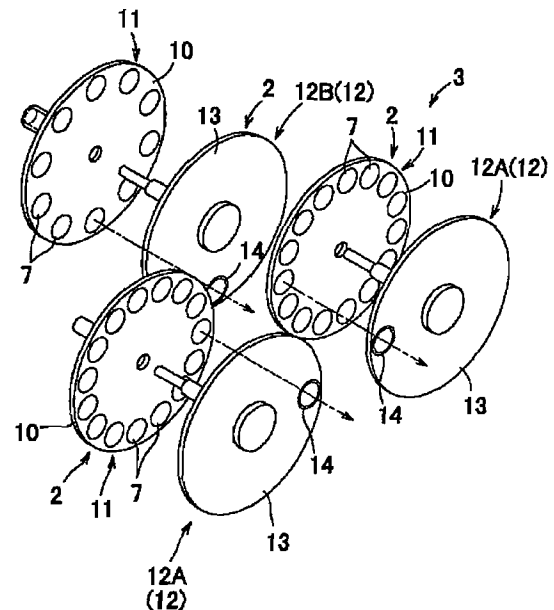
弁理士 柳野 隆生

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 回転板を用いた表示装置を採用しつつ、遊技の面白みを倍増し得る遊技機を提供する。

【解決手段】 前面の外周近傍部に円周方向に一定間隔おきに文字や数字や絵柄などの識別記号を付した円板状の抽選用回転板 1 0 を有する複数の表示手段 1 1 と、前記抽選用回転板 1 0 に付した識別記号のうちの 1 乃至複数個の識別記号を指示する指示部 1 4 を有する複数の指示手段 1 2 であって、少なくとも 1 つの指示手段 1 2 が、抽選用回転板 1 0 の回転を伴うことなく指示する識別記号を変更可能となした可変指示手段 1 2 A で構成された複数の指示手段 1 2 とを備えた。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 前面の外周近傍部に円周方向に一定間隔おきに文字や数字や絵柄などの識別記号を付した円板状の抽選用回転板を有する複数の表示手段と、前記抽選用回転板に付した識別記号のうちの 1 乃至複数個の識別記号を指示する指示部を有する複数の指示手段であって、少なくとも 1 つの指示手段が、抽選用回転板の回転を伴うことなく指示する識別記号を変更可能となした可変指示手段で構成された複数の指示手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 初回の抽選時には、複数の抽選用回転板の識別記号が最も接近している最接近位置の識別記号を指示手段により指示した状態で、抽選用回転板を回転させて識別記号の抽選を行う請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記可変指示手段として、抽選用回転板の前側に抽選用回転板と同一軸心周りに相対回転自在な指示用回転体を設け、指示用回転体を回転させることで指示する識別記号を変更可能なものを用いた請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記抽選用回転板とその前側の指示用回転体とをそれぞれ独立に相互に逆方向に回転駆動可能となした請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】 前記可変指示手段として、抽選用回転板の背後に識別記号を個別に照明可能な照明手段を機枠に固定して設け、指示する識別記号の照明と他の識別記号の照明とに差異を持たせ、この照明の異なる部分を移動させて指示する識別記号を変更可能となした請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明が属する技術分野】 本発明は、文字や数字や絵柄などの識別記号を付した抽選用回転板を有する複数の表示手段を用い、これら複数の表示手段の識別記号を揃えて遊ぶ遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】 パチンコ台やスロットマシンやロタミントなどの遊技機に設けられる表示装置として、ドラム状や円板状の複数の回転体を用いたものが種々提案され、広く実用化されている。

【0003】 例えば、スロットマシンにおいては、略同一軸心回りに回転する 3 つの回転ドラムを併設し、各回転ドラムの外周面に円周方向に一定間隔おきに文字や数字や絵柄などの識別記号を印刷等により設けた表示装置が採用されている。

【0004】 また、ロタミント機においては、前面の外周近傍部に円周方向に一定間隔おきに文字や数字や絵柄などの識別記号を付した円板状の複数の回転板と、これら複数の回転板の前方にそれぞれ配置され、回転板に付された識別記号のうちの対面する識別記号を有効な識別記号として指示する指示部材とを備え、回転板の回転操

作により指示部材により指示する識別記号を変更可能となした表示装置が採用されている。

【0005】 一方、最近では、例えば特開平 10-99483 号公報に記載のように、3 つの回転ドラムのうちの少なくとも 1 つの回転ドラムを同心状に配した内外 1 対の回転ドラムで構成し、外側の回転ドラムの特定部位に透視窓を設け、この透明窓が前面に移動したときに、内側の回転ドラムを回転させて、透視窓から見える識別記号を再抽選するように構成することで、回転ドラムを大型にすることなく表示のバリエーションを持たせたりするようにした遊技機の表示装置も提案されている。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、前記回転ドラムを用いた表示装置は、スロットマシンやパチンコ台において広く採用され、現在最も普及していることから種々の改良が加えられているが、回転板を用いた表示装置は、現在ほとんど実施されておらず、ドラム式の表示装置のように識別記号を再抽選する技術が確立されていないのが実状である。

【0007】 本発明の目的は、回転板を用いた表示装置を採用しつつ、遊技の面白みを倍増し得る遊技機を提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段及びその作用】 本出願人は、このような回転板を用いた表示装置は、前面サイズは回転ドラムを用いた表示装置よりも大型になるが、奥行きサイズを小型に構成できることから、例えばスロットマシンのように専用のコーナを設けることなく、パチンコ台と同列に設置することができるので、パチンコ店にとっては店内のレイアウトに対する自由度を拡大でき、しかも設備経済的に有利になることに着目し、このようなメリットを有する回転板を用いた遊技機の改良について鋭意検討し、本発明を発明するに至った。

【0009】 請求項 1 に係る遊技機は、前面の外周近傍部に円周方向に一定間隔おきに文字や数字や絵柄などの識別記号を付した円板状の抽選用回転板を有する複数の表示手段と、前記抽選用回転板に付した識別記号のうちの 1 乃至複数個の識別記号を指示する指示部を有する複数の指示手段であって、少なくとも 1 つの指示手段が、抽選用回転板の回転を伴うことなく指示する識別記号を変更可能となした可変指示手段で構成された複数の指示手段とを備えたものである。

【0010】 この遊技機においては、可変指示手段により識別記号を指示するときには、抽選用回転板のみを回転させて行う抽選方法と、可変指示手段を用いた抽選方法と、両者を組み合わせた抽選方法の 3 種類の抽選方法で、指示する識別記号を抽選できるので、抽選方法にバリエーションを持たせて、遊技者の期待感を高めたり、遊技の面白さを倍増することが可能となる。

【0011】 例えば、初回の抽選により指示された識別

記号が、残り 1 つの識別記号が揃えば全ての識別記号が揃った状態になるような所謂リーチ状態のときに、この不揃いの識別記号を指示する指示手段が可変指示手段である場合には、初回の抽選方法とは異なる抽選方法で識別記号を再抽選することで、1 回の遊技内において異なる 2 種類の抽選方法を用いた抽選を楽しむことが可能となり、遊技者の期待感を高めたり、遊技の面白さを倍増することが可能となる。また、可変指示手段を複数設ける場合には、可変指示手段毎に識別記号の抽選方法を変えることで、遊技機自体の構成を変更することなく、遊技内容を変更したりすることも可能となる。

【0012】尚、本明細書において、「抽選」とは、遊技機の制御手段が乱数等を用いて所定のタイミングで自動的に抽選用回転板や可変指示手段を停止させて、指示する識別記号を決定する場合と、遊技者がストップボタンを操作して自分の意志で抽選用回転板や可変指示手段を強制的に停止させて、指示する識別記号を決定する場合の両者を含むものとする。

【0013】また、この遊技機では、円板状の抽選用回転板を用いているので、遊技機を前後方向に小型に構成することが可能となり、その厚さをパチンコ台と同程度に設定できるので、パチンコ台の支持枠に対して大幅な変更を加えることなくこの遊技機を支持枠に組付けことが可能となり、パチンコ店等の遊技施設における店内のレイアウトの自由度が大きくなるとともに、改装等にも容易に且つ安価に対応できる。

【0014】更に、この遊技機は、スロットマシンと同様にコインにより遊技可能となしてもよいが、パチンコ玉を用いて遊技できるように構成すれば、パチンコ台の設備をそのまま利用してこの遊技機を設置することが可能となり、同一島内にパチンコ台とこの遊技機とを混在させることも可能となる。

【0015】請求項 2 記載の遊技機は、初回の抽選時には、複数の抽選用回転板の識別記号が最も接近している最接近位置の識別記号を指示手段により指示した状態で、抽選用回転板を回転させて識別記号の抽選を行うものである。

【0016】可変表示手段を用いて抽選を行うとき、遊技者は順次指示される識別記号を目で追って行く必要があるが、このような作業は遊技者にとって大きな負担になることが考えられる。一方、1 回の遊技内において再抽選を必ず行うように設定することも可能であるが、通常は、初回の抽選を行った後、指示された識別記号が予め設定された所定の配列になったときに、再抽選を行うことになるので、初回の抽選時には、最接近位置の識別記号を指示させた状態で、抽選用回転板のみを回転させて識別記号の抽選を行うことで、毎回視点を大きく移動させる必要をなくして、遊技者の負担を大幅に軽減できる。

【0017】また、再抽選時には、残り 1 つの識別記号

を揃えるために、抽選用回転板を固定し、可変指示手段のみにより指示する識別記号を変更することが好ましい。この場合には、抽選用回転板上において必要な識別記号に視点を合わせ、その識別記号が指示されるように、可変指示手段を停止させることが可能なので、遊技者の目の負担を軽減できる。

【0018】請求項 3 記載の遊技機は、前記可変指示手段として、抽選用回転板の前側に抽選用回転板と同一軸心周りに相対回転自在な指示用回転体を設け、指示用回転体を回転させることで指示する識別記号を変更可能なものを用いたものである。

【0019】このような機械仕掛けで動く指示用回転体は、液晶等の表示装置と比較して、親しみがもて飽きられにくいので好ましい。指示用回転体としては時計の針のような形状のものや、識別記号を透視可能な虫眼鏡のような形状のものや、透明な円板に識別記号を指示するマークや、識別記号を取り囲む枠をプリントにて形成したものなどを採用できる。

【0020】請求項 4 記載の遊技機は、前記抽選用回転板とその前側の指示用回転体とをそれぞれ独立に相互に逆方向に回転駆動可能としたものである。抽選用回転板と指示用回転体とは同一方向に回転させてもよいが、逆方向に回転させると、表示に変化を持たせて、遊技の面白さを倍増できる。

【0021】請求項 5 記載の遊技機は、前記可変指示手段として、抽選用回転板の背後に識別記号を個別に照明可能な照明手段を機枠に固定して設け、指示する識別記号の照明と他の識別記号の照明とに差異を持たせ、この照明の異なる部分を移動させて指示する識別記号を変更可能なとしたものである。

【0022】この遊技機においては、可変指示手段を用いた識別記号の指示形態に変化を持たせ、表示の面白さを向上し易い。具体的には、照明する識別記号の色差や明暗に変化を持たせたり、指示する識別記号を 1 つ置きや 2 つ置き、或いはランダムに照明したり、照明の変化速度を調整したりすることで、識別記号の指示形態に変化を持たせて、表示の面白さを向上できる。しかも、機械仕掛けの部分が少なくなるのでその分故障等の問題も発生し難くなる。

【0023】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について図面を参照しながら説明する。図 1～図 3 に示すように、遊技機 1 は、基本的には、3 組の抽選手段 2 による、文字、記号、数字、絵柄などの識別記号の抽選状態及び抽選結果を表示する表示装置 3 と、投入されたコインを検出する検出手段 4 と、コインの払い出しのための払出手段 5 と、遊技を行うための各種スイッチ類と、これらの手段を制御する制御手段 6 とを備えている。尚、図中、識別記号は、その全てが具体的には示されておらず、○で示す領域 7 の内側に、例えば「☆」のようにブ

リントされている。また、抽選手段2は、3組以外の個数設けてもよいし、液晶表示手段11等の表示手段11による抽選と併用することも可能である。

【0024】3組の抽選手段2は、前面の外周近傍部に円周方向に一定間隔おきに識別記号を付した円板状の抽選用回転板10を有する表示手段11と、抽選用回転板10に付した識別記号のうちの1乃至複数個の識別記号を指示する指示手段12とをそれぞれ備えているが、左右の抽選手段2の指示手段12は、抽選用回転板10の回転を伴うことなく指示する識別記号を変更可能となした可変指示手段12Aで構成され、中央の抽選手段2の指示手段12は固定的に識別記号を指示する固定指示手段12Bで構成されている。可変指示手段12Aと固定指示手段12Bとは、抽選用回転板10の枚数やレイアウト等に応じて任意の割合で設けることが可能であり、全ての指示手段12を可変指示手段12Aで構成することも可能である。

【0025】3つの表示手段11の抽選用回転板10は、回転中心が底辺を水平にした二等辺三角形の頂点に位置するように回転軸を前後方向にして設けられ、左右の抽選用回転板10は中央部の抽選用回転板10よりも前側に配置され、中央部の抽選用回転板10は隣接する左右の抽選用回転板10にその外縁部の一部が前後にラップするように配置されている。このように抽選用回転板10を配置すると、3つの表示手段11の識別記号を近接させて指示手段12により指示することが可能となり、指示した識別記号が見やすくなるので好ましい。但し、抽選用回転板10は任意の位置に設けることも可能であり、例えば左右の抽選用回転板10を中央の抽選用回転板10よりも後側に配置したり、3本の回転軸が同一直線上に並ぶように抽選用回転板10を配置してもよい。また、3枚の抽選用回転板10は同一サイズに構成してもよいし、異なるサイズに構成してもよい。

【0026】3枚の抽選用回転板10はそれぞれ独立にステッピングモータなどの駆動手段により回転駆動可能に構成されている。これら抽選用回転板10の回転速度及び回転方向は同じに設定してもよいし、異なるように設定してもよい。また、回転に変化を持たせるため途中でその速度が変化するように構成してもよい。

【0027】3枚の抽選用回転板10にプリントする識別記号は、文字や記号や絵柄を揃えて遊技することから、基本的には同種或いは相互に関連する識別記号を付することが好ましい。但し、どの識別記号に対しても共通に揃うことが可能な特別な識別記号を設けてもよい。また、3枚の抽選用回転板10に付する識別記号の配列は、同じに設定してもよいし、異なる配列に設定してもよい。更に、識別記号は、円周方向に一定間隔おきの全ての部位に付してもよいし、識別記号を印刷していないハズレの部分的部分的に形成してもよい。

【0028】指示手段12について説明すると、各抽選

用回転板10の前方には対応する抽選用回転板10と同心状に且つ平行に指示用回転板13が配置されている。指示用回転板13は、軽量の透明板や骨組みに透明フィルムを貼着してなる透明な部材で構成され、対面する抽選用回転板10と略同じサイズに形成されている。このように、指示用回転板13を透明に構成すると、抽選用回転板10の識別記号を透視できるので好ましいが、半透明或いは不透明な部材で構成することも可能である。

【0029】指示用回転板13には、枠状の指示部14が抽選用回転板10に付した識別記号に対面させてプリントにより形成され、この指示部14の内側に配置される識別記号が指示された識別記号として指示部14内に表示される。指示部14の形状は、指示している識別記号を判別できる形状であれば任意の形状に構成することが可能で、例えば矢印等の形状の指示部を形成してもよい。

【0030】また、指示部14の個数は任意に設定可能であるが、図1、図2、図4に示すように、各指示用回転板13にそれぞれ1つつ設け、入賞判定ラインLを1本する場合と、図5に示すように、中央の指示用回転板13に1つの指示部14を設け、左右の指示用回転板13に3つの指示部14を形成して、入賞判定ラインLを3本に設定する場合とが、最も標準的な構成である。尚、指示用回転板13として不透明な板状部材を用いる場合には、指示用回転板13に貫通孔を形成し、これをそのまま指示部14として活用したり、この貫通孔に透明な合成樹脂フィルム等を組み付けて指示部14を構成することになる。尚、入賞判定ラインLを複数設ける場合には、指示用回転板13を1つの可変指示手段12Aに対して複数設けるとともに、各指示用回転板13を独立に回転駆動できるように構成し、各指示用回転板13の指示部14により異なる識別記号を指示するように構成してもよい。つまり、指示用回転板13に複数の指示部14を形成した場合には、例えば後述のような再抽選のため、指示用回転板13を回転させたときに、どの指示部14に目的の識別記号が位置すれば良いのかが分かり難くなる。このため、識別記号を揃える必要のある指示部14のみを指示用回転板13とともに回転させて、再抽選を行うことが好ましい。

【0031】可変指示手段12Aの指示用回転板13は、それぞれ独立にステッピングモータなどの駆動手段により回転駆動可能に設けられ、固定指示手段12Bの指示用回転板13は、機枠等に回転不能に固定されている。つまり、本実施例の遊技機1においては、中央の抽選用回転板10の一部が両側の抽選用回転板10により隠れ、その隠れた部分に指示部14が移動した場合には、どの識別記号が指示されているかを確認できないので、中央の指示手段12は、指示用回転板13を回転不能となした固定指示手段12Bで構成し、左右両側の指示手段12は、指示用回転板13を回転駆動可能となし

た可変指示手段 12A で構成している。

【0032】但し、中央以外の抽選用回転板 10 の一部が隠れる場合には、該抽選用回転板 10 に対応する指示用回転板 13 を固定することになる。また、3つの抽選用回転板 10 を前後にラップしないようにレイアウトする場合には、全ての指示用回転板 13 を回転駆動するように構成してもよい。尚、指示している識別記号は多少見にくくなるが、一部が隠れる抽選用回転板 10 に対応する指示手段 12 を可変指示手段 12A で構成することも可能である。

【0033】更に、可変指示手段 12A の指示用回転板 13 は、抽選用回転板 10 とは独立に制御可能に構成され、抽選用回転板 10 と同様に、その回転速度及び回転方向は任意に設定可能であるし、回転途中でその速度が変化するように構成してもよい。

【0034】尚、固定指示手段 12B の指示用回転板 13 を省略して、識別記号を指示する指示部材を機枠や前面ガラス等に直接的に固定したり、前面ガラスの内面にプリントにより指示部 14 を形成してもよい。また、可変指示手段 12A の指示用回転板 13 に代えて、図 6 に示すように虫眼鏡状の指示用回転体 15 を設けたり、図 7 に示すように矢印状の指示用回転体を設け、これらの指示用回転体 16 を回転駆動するように構成してもよい。

【0035】各種スイッチとしては、図 1 に示すように、ペイアウトボタン 20、スタートレバー 21、ストップボタン 22 等を備えている。但し、これらの各種スイッチは、遊技機 1 の機種等に応じて適宜に設けることが可能で、図に示すものに限定されるものではない。払出手段 5 は、コインを 1 枚ずつ切りわけて、必要枚数だけコインを払出せるようにした周知の構成のものである。

【0036】次に、制御手段 6 による遊技機 1 の制御方法について説明する。先ず、コイン投入口 23 にコインを投入すると、遊技のための制御が開始され、指示用回転板 13 が回転駆動されて、左右両側の指示用回転板 13 の指示部 14 が図 1、図 4 に示す最接近位置に移動する。但し、最接近位置への指示部 14 の移動は、1 回の遊技の終了毎に行ってもよい。

【0037】次に、スタートレバー 21 の操作により、抽選用回転板 10 及び／又は左右両側の指示用回転板 13 をステッピングモータにより回転駆動させ、ストップボタン 22 の操作により対応する指示部 14 に指示される識別記号を抽選する。中央の抽選手段 2 に関しては、指示用回転板 13 が固定されているので、抽選用回転板 10 のみを回転させて抽選を行うことになるが、左右の抽選手段 2 に関しては、次のような 3 種類の抽選方法が考えられ、この 3 種類の抽選方法のいずれかを採用することになる。但し、右側の抽選手段 2 と、左側の抽選手段 2 とを異なる抽選方法により抽選することも可能であ

る。

(1) 抽選用回転板 10 のみを回転させて抽選する方法。

(2) 指示用回転板 13 のみを回転させて抽選する方法。

(3) 抽選用回転板 10 と指示用回転板 13 を回転させて抽選する方法。

【0038】こうして抽選を行って、3つ指示手段 12 の指示部 14 で指示される抽選用回転板 10 の識別記号が揃った場合には、識別記号に応じた回数だけコインを払出手段 5 からトレイ 25 に払出す。また、特定の識別記号、例えば「☆」「☆」「☆」が揃っている場合には、一定回数だけ識別記号が揃い易い状態、所謂大当たりや小当たりの遊技状態を設定する。

【0039】本実施例の遊技機 1 では、前述のような基本制御に加え、次のような再抽選制御を行う。即ち、図 8 に示すように、[1] 左右の抽選手段 2 の一方と、中央部の抽選手段 2 に同じ識別記号（図では「☆」）が揃い、[2] 残り 1 つの抽選手段 2 の識別記号が例えば「3」などのように異なる識別記号の場合には、図 9 に示すように、この抽選手段 2 の指示用回転板 13 を回転させて、この残り 1 つの識別記号を再抽選する。但し、このとき指示用回転板 13 とともに抽選用回転板 10 を回転させたり、抽選用回転板 10 のみを回転させてもよいが、基本的には、初回の抽選方法とは異なる抽選方法により再抽選することが、表示の面白さを倍増できるので好ましい。

【0040】そして、[3] 再抽選した抽選手段 2 に対応するストップボタン 22 が操作されることを条件に、指示用回転板 13 を停止させ、3つの識別記号が揃った場合には、前述と同様に識別記号に応じた回数だけ遊技回数を増やしたり、大当たりや小当たりの遊技状態を設定することになる。

【0041】但し、上記再抽選制御は次のように構成することも可能である。即ち、上記再抽選制御の [1] では、大当たりや小当たりの識別記号とそれ以外の識別記号とを同様に扱ったが、大当たりや小当たりの識別記号が 2 つ揃ったときのみ再抽選を行ってもよい。また、再抽選時には、識別記号が揃う確率を高く設定してもよい。更に、左右の抽選手段 2 で抽選された識別記号の一方と、中央の抽選手段 2 で抽選された識別記号が、大当たりの前段階の配列パターン、所謂リーチ目になったときに、残り 1 つの識別記号を再抽選してもよい。

【0042】また、上記再抽選制御の [2] では、残り 1 つの識別記号として例えば「3」などの他の識別記号が停止することを条件に、そのまま指示用回転板 13 を回転させて識別記号を再抽選したが、残り 1 つの識別記号が例えば「3」などの他の識別記号の場合には、再度コインを投入するとともに、スタートレバー 21 を操作することを条件に、指示用回転板 13 を回転させて識別記号を再抽選してもよい。

【0043】更に、上記再抽選制御の [3] では、スト

ップボタン 22 が操作されることを条件に指示用回転板 13 を停止させたが、指示用回転板 13 を停止させるためのスイッチを別途設けたり、一定時間経過すると指示用回転板 13 が自動的に停止して識別記号が確定するようにしてもよい。

【0044】次に、可変指示手段 12A の他の実施の形態について説明する。尚、前記実施の形態と同一部材には同一符号を付してその詳細な説明を省略する。この可変指示手段 30 について説明すると、図 10 に示すように、抽選用回転板 10 の後方には円板状のバックフレーム 31 が抽選用回転板 10 と平行に且つ同軸状に配置されて機枠等に固定され、バックフレーム 31 には抽選用回転板 10 の各識別記号に対応させて識別記号を後方より照明する照明手段 32 がそれぞれ設けられている。そして、指示する識別記号に対応する照明手段 32 と、そうでない識別記号に対応する照明手段 32 の照明に差異を持たせることにより、指示されている識別記号を判別できるように構成されている。具体的には、発光色の異なる照明を点灯させたり、照明に明暗を付与したり、照明の点灯と消灯とを切り替えることで、指示する識別記号とそうでない識別記号とを差別化することになる。

【0045】照明手段 32 としては、白熱ランプや LED 等を採用でき、色差により識別記号を差別化する場合には、発光色の異なる照明手段 32 を各識別記号に対応させてバックフレーム 31 に設けることになる。この可変指示手段 12A を備えた遊技機 1 においても、前記実施例の遊技機 1 と同様に制御可能である。また、この可変指示手段 30 では、例えば 1 つ飛ばしや 2 つ飛ばし、或いはランダムに識別記号の照明を切り替えることができるので、表示の面白みを倍増でき、特に再抽選時に有効である。

【0046】尚、本実施例では、入賞判定ラインを 1 つだけ設定した場合について説明したが、入賞判定ラインを複数設定した場合についても同様に制御できる。この場合には、ベットボタンを設けて有効な入賞判定ラインの本数を設定したり、投入したコインの枚数に応じて入賞判定ラインの本数を設定し、設定された入賞判定ライン上に識別記号を揃えることになる。

【0047】また、本実施例では、遊技媒体としてコインを用いたが、パチンコ玉で遊技できるように構成してもよい。つまり、この遊技機 1 においては、その厚さをパチンコ機と同レベルに設定できるので、パチンコ台用の支持枠に組み付けることが可能で、同一島内においてパチンコ機とこの遊技機 1 とを併存できるので、パチンコ玉を用いて遊技可能に構成すると、パチンコ台用の設備をそのまま利用して設置することが可能となり、パチンコ店のレイアウトの自由度を増大できるとともに、設備経済的にも好適なものとなる。また、本実施例で例示した表示装置 3 は、例えばパチンコ機や雀球機などに対しても適用することが可能である。

【0048】

【発明の効果】請求項 1 に係る遊技機によれば、可変指示手段により識別記号を指示するときには、抽選用回転板のみを回転させて行う抽選方法と、可変指示手段を用いた抽選方法と、両者を組み合わせた抽選方法の 3 種類の抽選方法で、指示する識別記号を抽選できるので、抽選方法にバリエーションを持たせて、遊技者の期待感を高めたり、遊技の面白さを倍増することが可能となる。特に、再抽選を行うときに、初回の抽選方法と再抽選の抽選方法とを異なる抽選方法で行うことで、表示に変化を持たせ、遊技者の期待感を高めたり、遊技の面白さを倍増できるので好ましい。

【0049】また、この遊技機では、円板状の抽選用回転板を用いているので、遊技機を前後方向に小型に構成してその厚さをパチンコ台と略同じ厚さに設定できるので、この遊技機をパチンコ台の固定枠に対して大幅な変更を加えることなく組付けることが可能となり、パチンコ店等の遊技施設における店内のレイアウトの自由度が大きくなるとともに、改装等にも容易に且つ安価に対応できる。更に、パチンコ玉を用いて遊技できるように構成すれば、パチンコ台の設備をそのまま利用してこの遊技機を設置することが可能となり、パチンコ店のレイアウトの自由度を増大できるとともに、設備経済的にも好適なものとなる。

【0050】請求項 2 記載のように、初回の抽選時には、複数の抽選用回転板の識別記号が最も接近している最接近位置の識別記号を指示手段により指示した状態で、抽選用回転板を回転させて識別記号の抽選を行うと、視点移動を極力少なくして遊技者の目の負担を軽減できる。

【0051】請求項 3 記載のように、可変指示手段として、抽選用回転板の前側に抽選用回転板と同一軸心周りに相対回転自在な指示用回転体を設け、指示用回転体を回転させることで指示する識別記号を変更可能なものを用いると、指示用回転体が機械仕掛けのアナログ的な動きをするので、液晶等の表示装置と比較して、動きに親しみがもて飽きられにくいので好ましい。

【0052】請求項 4 記載のように、抽選用回転板とその前側の指示用回転体とをそれぞれ独立に相互に逆方向に回転駆動可能に構成すると、表示に変化を持たせて、遊技の面白さを倍増できる。

【0053】請求項 5 記載のように、可変指示手段として、抽選用回転板の背後に識別記号を個別に照明可能な照明手段を機枠に固定して設け、指示する識別記号の照明と他の識別記号の照明とに差異を持たせ、この照明の異なる部分を移動させて指示する識別記号を変更可能に構成すると、識別記号の指示方法に変化を持たせ易く、表示の面白みを倍増できるとともに、機械仕掛けの部分が少なくなるのでその分故障等の問題も発生し難くなる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 遊技機の正面図

【図 2】 表示装置要部の分解斜視図

【図 3】 遊技機の制御系のブロック図

【図 4】 入賞判定ラインの説明図

【図 5】 他の構成の入賞判定ラインの説明図

【図 6】 他の構成の指示手段の説明図

【図 7】 他の構成の指示手段の説明図

【図 8】 遊技方法の説明図

【図 9】 遊技方法の説明図

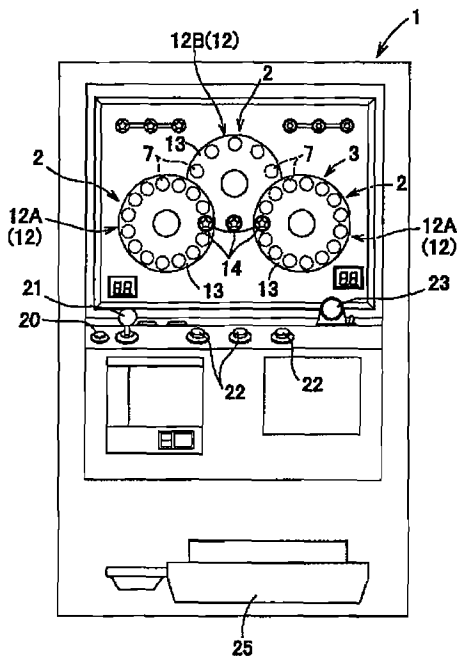
【図 10】 他の構成の可変指示手段の説明図

【符号の説明】

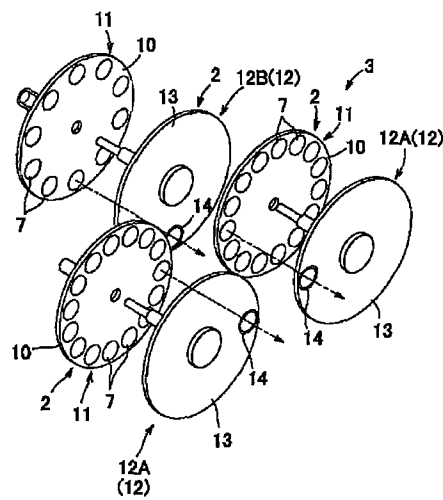
1 遊技機 2 抽選手段

3	表示装置	4	検出手段
5	払出手段	6	制御手段
10	抽選用回転板	11	表示手段
12	指示手段		
12A	可変指示手段	12B	固定指示手段
13	指示用回転板	14	指示部
15	指示用回転体	16	指示用回転体
20	ペイアウトボタン		
21	スタートレバー	22	ストップボタン
23	コイン投入口	25	トレー
30	可変指示手段	31	バックフレーム
32	照明手段		

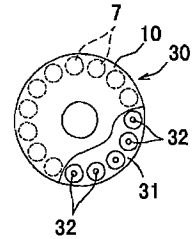
【図 1】



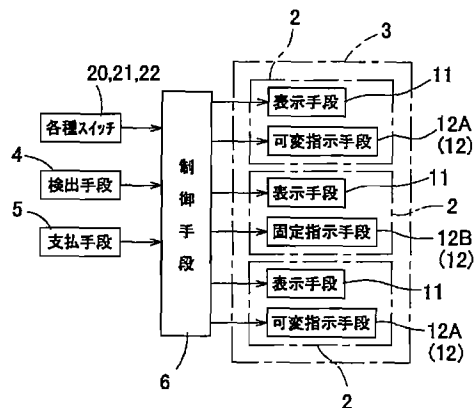
【図 2】



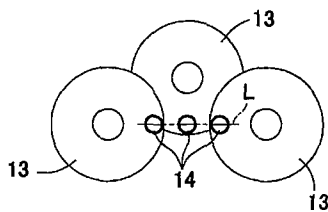
【図 10】



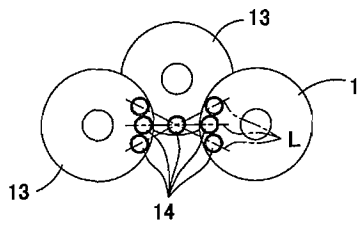
【図 3】



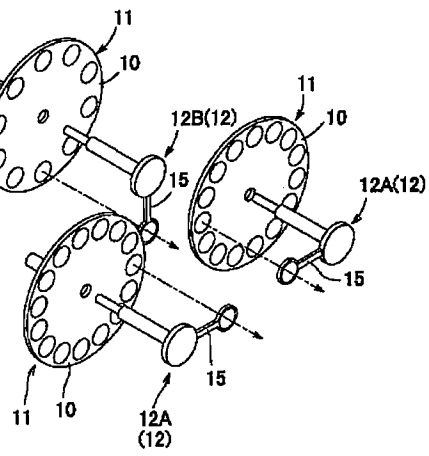
【図 4】



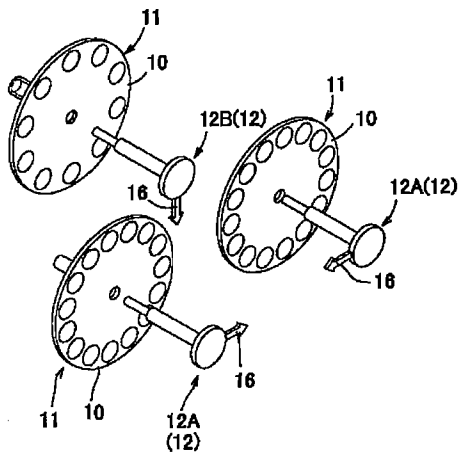
【図 5】



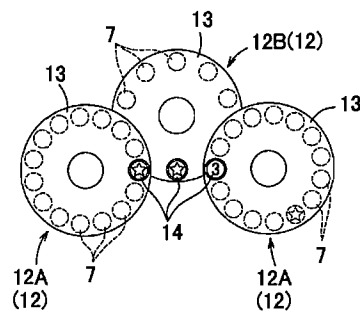
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

